



KINECT™



UBISOFT®

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i logo Xbox są znakami towarowymi należącymi do grupy Microsoft i wykorzystywane są zgodnie z licencją firmy Microsoft.

300041737



! OSTRZEŻENIE Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z ważnymi informacjami na temat bezpieczeństwa i zdrowia w instrukcji obsługi konsoli Xbox 360®, podręczniku obsługi sensora KINECT oraz podręcznikach wszystkich innych urządzeń peryferyjnych. Wszystkie podręczniki należy zachować do późniejszego wykorzystania. Zapasowe podręczniki obsługi urządzeń są dostępne w witrynie www.xbox.com/support oraz w telefonicznym centrum obsługi użytkowników konsoli Xbox.

Wewnętrzna strona tylnej okładki zawiera dodatkowe informacje na temat bezpieczeństwa.

Wpływ gier wideo na twoje zdrowie

Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji. Ataki tego typu mogą także powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem. Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków wywołanych wyświetlanymi obrazami można ograniczyć, stosując poniższe środki zapobiegawcze: siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia.

W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

Czym jest system PEGI?

System klasyfikacji gier PEGI chroni młode osoby przed kontaktem z grami nieodpowiednimi dla ich grupy wiekowej. UWAGA: nie jest to ocena poziomu trudności gry. Dzięki zastosowaniu dwustopniowego systemu ocen, PEGI pozwala rodzicom i nabywcom gier dla dzieci dokonać świadomego wyboru produktu odpowiedniego dla wieku docelowego gracza. Pierwszą częścią oceny jest klasyfikacja wiekowa:-



Drugą częścią oceny są piktogramy opisujące zawartość gry. Zależnie od treści w niej występujących, gra może być oznaczona kilkoma piktogramami. Klasyfikacja wiekowa pozwala oddać natężenie tych elementów gry. System PEGI stosuje następujące piktogramy:-



Aby uzyskać więcej informacji na temat systemu klasyfikacji PEGI, odwiedź stronę pod adresem <http://www.pegi.info> oraz pegionline.eu

! Bezpieczne korzystanie z sensora KINECT

Upewnij się, że podczas gry w nic nie uderzysz, na nic nie wpadniesz, nie przewrócisz innych graczy, obserwatorów, zwierząt, mebli ani innych obiektów. Gra wykorzystująca sensor KINECT może wymagać wykonywania wielu różnych ruchów. Upewnij się, że podczas gry w nic nie uderzysz, na nic nie wpadniesz ani nie przewrócisz innych graczy, obserwatorów, zwierząt, mebli ani innych obiektów. Jeśli stoisz lub poruszasz się podczas gry, wymagana jest podłoga o odpowiedniej przyczepności.

Przed rozpoczęciem gry: Sprawdź dookoła (z prawej, z lewej, z przodu, z tyłu, na dole i na górze), czy nie ma w pobliżu żadnych przedmiotów, które można uderzyć lub przewrócić. Upewnij się, że przestrzeń gry jest w odpowiedniej odległości od okien, ścian, drzwi itp. oraz że w pobliżu nie ma nic, co mogłoby przeszkadzać (np. zabawki, meble, luźno leżący chodnik, dzieci, zwierzęta itp.). Jeśli to konieczne, przesuń przedmioty i osoby znajdujące się w przestrzeni gry. Nie zapomnij spojrzeć do góry — pamiętaj o lampach, wiatrakach i innych wiszących przedmiotach, które znajdują się w przestrzeni gry.

Podczas gry: Stój na tyle daleko od telewizora, aby go nie dotykać. Zachowaj odpowiednią odległość od innych graczy, pozostałych osób i zwierząt. Odległość ta może się różnić w zależności od gry, należy więc przy jej ustalaniu brać pod uwagę sposób grania. Uważaj na przedmioty i osoby, które możesz uderzyć lub przewrócić — mogą one znaleźć się w obszarze gry już po jej rozpoczęciu, dlatego należy zawsze zwracać uwagę na otoczenie.

Upewnij się, że znajdujesz się na odpowiednim podłożu. Należy grać na poziomej podłodze o odpowiedniej przyczepności, aby umożliwiała wykonywanie czynności związanych z grą. Istotne jest także odpowiednie obuwie (nie mogą to być np. klapki czy buty na obcasie), jeśli jest to stosowne, można grać bosą.

Zanim pozwolisz dzieciom korzystać z sensora KINECT: Określ, w jaki sposób każde z dzieci może używać sensora KINECT i czy powinny być w tym czasie nadzorowane. Jeśli pozwolisz dzieciom korzystać z sensora KINECT bez nadzoru, musisz im wytłumaczyć wszystkie zagadnienia i porady związane z bezpieczeństwem i zdrowiem. Upewnij się, że dzieci bawią się bezpiecznie i odpowiednio do swojego wieku oraz że wiedzą, jak właściwie korzystać z systemu.

Aby zmniejszyć przemęczenie wzroku wywoływane oślepiającym światłem: Bądź w odpowiedniej, wygodnej odległości od monitora lub telewizora i sensora KINECT; umieść monitor lub telewizor i sensor KINECT daleko od źródeł oślepiającego światła lub używaj rolet, aby kontrolować poziom oświetlenia; zastosuj uspokajające, naturalne światło, które powoduje mniejsze oświeplenie i przemęczenie wzroku oraz zwiększa kontrast i przejrzystość; dostosuj także jasność i kontrast monitora lub telewizora.

Nie przemęczaj się. Gra wykorzystująca sensor KINECT może wymagać różnej ilości wysiłku fizycznego. Przed jej rozpoczęciem skonsultuj się z lekarzem, jeśli Twój stan zdrowia nie pozwala na bezpieczną aktywność fizyczną lub jeśli: istnieje prawdopodobieństwo, że jesteś w ciąży; masz problemy z sercem, oddychaniem, plecami, stawami lub cierpisz na inne dolegliwości ortopedyczne; masz wysokie ciśnienie krwi lub trudności z wykonywaniem ćwiczeń fizycznych; zalecono Ci ograniczenie aktywności fizycznej. Przed rozpoczęciem jakiegokolwiek układu lub ćwiczeń fitness z wykorzystaniem sensora KINECT skonsultuj się z lekarzem. Nie graj, jeśli jesteś pod wpływem narkotyków lub alkoholu, upewnij się też, że Twoja równowaga i sprawność fizyczna są wystarczające do każdego z ruchów w grze.

Zatrzymaj się i odpocznij, jeśli Twoje mięśnie, stawy lub oczy są przemęczone lub boją. Jeśli jesteś nadmiernie zmęczony, masz mdłości, przyspieszony oddech, czujesz ucisk w klatce piersiowej, zawroty głowy, złe samopoczucie lub ból, NATYCHMIAST PRZERWIJ GRĘ i skonsultuj się z lekarzem.

Więcej informacji można znaleźć w podręczniku na temat zdrowego grania na stronie www.xbox.com.

SPIIS TREŚCI

Sterowanie Gra	2
Połączenie z Xbox LIVE.....	3
Wprowadzenie	4
Gra	4
W sieci.....	15
Wsparcie techniczne	16
Gwarancja	17
Bezpieczne korzystanie z sensora KINECT.....	21

STEROWANIE GRĄ

Kontroler Xbox 360®

Tryb sensora Kinect

- **X** – Włącz kalibrator sensora Kinect
- **Y** – Włącz menu usługi Uplay firmy Ubisoft
- **Dowolny przycisk** – Włącz tryb kontrolera



Tryb kontrolera

- **A** – Potwierdź wybór
- **B** – Powrót do poprzedniego menu / Anuluj
- **X** – Włącz kalibrator Kinect
- **Y** – Włącz menu usługi Uplay firmy Ubisoft
- **Przycisk BACK** – Przełącz w tryb Kinect



Xbox LIVE

Xbox LIVE® to internetowa usługa dla użytkowników gier i multimedialnych na konsoli Xbox 360®. Wystarczy podłączyć konsolę do szerokopasmowego łącza internetowego i bezpłatnie się zarejestrować. Można uzyskać bezpłatne wersje demonstracyjne gier oraz natychmiastowy dostęp do filmów w rozdzielczości HD (sprzedawane oddzielnie). Sensor KINECT pozwala sterować odtwarzaniem filmów DVD zwykłymi ruchami rąk. Wykupując dostęp do konta Xbox LIVE Gold, można grać w gry przez Internet ze znajomymi z całego świata i nie tylko. Xbox LIVE to więcej gier, rozrywki i zabawy. Więcej informacji na stronie www.xbox.com/live.

Połączenie

Aby korzystać z usługi Xbox LIVE, należy podłączyć konsolę Xbox 360 do sieci obsługującej szybkie połączenie internetowe i zarejestrować się w tej usłudze. Więcej informacji na temat połączenia i dostępności usługi Xbox LIVE w danym regionie można znaleźć na stronie internetowej pod adresem www.xbox.com/live/countries.

Ustawienia filtra rodzinnego

Łatwe i elastyczne narzędzie pozwala rodzicom i opiekunom decydować na podstawie oceny zawartości, do jakich gier mają dostęp młodszy gracze. Rodzice mogą ograniczyć dostęp do zawartości przeznaczonej dla dorosłych. Zdecyduj, z kim i w jaki sposób kontaktują się przez Internet członkowie rodziny za pośrednictwem usługi Xbox LIVE, i ogranicz czas spędzany na graniu. Więcej informacji można uzyskać pod adresem www.xbox.com/familysettings.

W jaki sposób uzyskać pomoc dotyczącą korzystania z sensora KINECT

Więcej informacji na stronie Xbox.com

Więcej informacji na temat sensora KINECT, w tym samouczki, można znaleźć na stronie www.xbox.com/support.

WPROWADZENIE

Witamy w grze Just Dance®3, którą możesz sterować dzięki kontrolerowi Kinect! Zaproś przyjaciół, baw się i tańcz do choreografii trenera albo stwórz własny układ i odtwarzaj go z przyjaciółmi! Możesz wybierać spośród 49 piosenek oraz korzystać z nowych trybów, które gwarantują żywiołową zabawę!

GRA

Zadaniem gracza jest tańczenie do rytmu, w sposób jak najbardziej zbliżony do ruchów trenera (lub trenerów) na ekranie. Ruchy ciała tańczącego zostaną zapisane przez czujnik Kinect i porównane z ruchami tancerzy na ekranie w celu dokładnej oceny. Ilość energii, jaką wkładasz w taniec, jest również sprawdzana i wpływa na wynik gry, więc daj z siebie wszystko!

Tryb Just Create, dostępny wyłącznie za pomocą kontrolera Kinect, pozwala zarejestrować własną choreografię, odtwarzać ją z przyjaciółmi oraz opublikować ją w sieci!

Podstawy

- Upewnij się, że masz dostatecznie dużo wolnej przestrzeni do tańca.
- Zawsze zwracaj uwagę na przedmioty w swoim otoczeniu, aby uniknąć uderzenia się oraz uszkodzenia przedmiotu.
- Naśladuj ruchy trenera na ekranie, tak jakby był on (lub ona) twoim odbiciem w lustrze.



- Jak najwierniej powtarzaj ruchy trenera.
- Naśladuj trenera, podążaj za rytmem i tańcz na całego!
- Kiedy już opanujesz choreografię, piktogramy pomogą ci przygotować się do zbliżających się ruchów.

Korzystanie z menu

W pierwszej kolejności stań naprzeciwko sensora Kinect. Gracz stojący najbliżej sensora Kinect będzie sterował menu. W tym celu należy skierować rękę w bok. Jeżeli odpowiednia pozycja menu podświetli się, oznacza to, że sterujesz menu. Aby przestać sterować menu, opuść rękę wzdłuż ciała.



Prawa ręka

Prawa ręka steruje menu, które w danym momencie znajduje się po prawej stronie ekranu.



Lewa ręka

Lewa ręka steruje suwakiem, znajdującym się po lewej stronie ekranu.



Potwierdzenie wyboru

Aby potwierdzić wybór, delikatnie przesun rękę, tak aby znalazła się przed ciałem. W miarę przemieszczania ręki, na ekranie przesunie się suwak. Ruch ten powinien być naturalny. Ten gest – poruszenie ręką - zatwierdza wybór!

System punktowania

Ruchy w tańcu

System ocenia każdy twój ruch w tańcu pod kątem rytmu i jakości wykonania. Kula wyniku wskazuje, na ile precyzyjne są twoje ruchy.



Musisz się bardziej postarać!



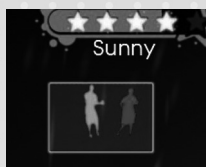
Jeszcze nie jest idealnie, ale to już coś!



Dobry ruch! Teraz spróbuj trochę dokładniej odtworzyć ruch trenera!



Rewelacja! Tylko tak dalej!



Uwaga: Jeżeli nie wiesz, która Kula wyniku dotyczy ciebie, sprawdź kolor swojej sylwetki na winiecie Kinect w rogu ekranu. Odpowiada on kolorowi twojej Kuli wyniku.

Poziom trudności

W grze Just Dance®3 można wybrać jedno z dwóch ustawień poziomu trudności.



NORMALNY

Czujnik Kinect śledzi ruchy twoich rąk, tułowia i nóg. Jeżeli trener się obraca, ty też musisz się obrócić! Jeżeli trener skacze - ty również!

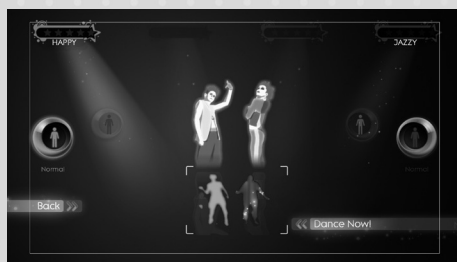


ŁATWY

Czujnik Kinect śledzi wyłącznie ramiona i tułów. Jeżeli trener obraca się lub skacze, ty nie musisz tego robić.

Zmiana poziomu trudności

Aby zmienić poziom trudności, podnieś rękę w lobby przed grą. Pamiętaj, że każdy gracz może ustawić własny poziom trudności.



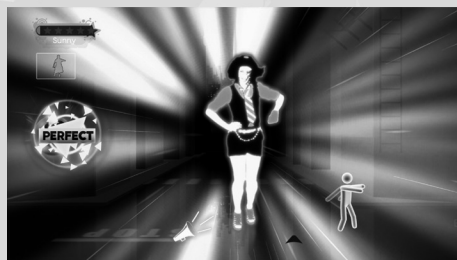
Na fali

Jeżeli wykonasz szereg ruchów ocenionych jako dobre lub perfekcyjne, jesteś na fali. Przez ten czas każdy wykonany ruch zarabia dla ciebie dodatkowe punkty! Efekty trybu Na fali widać na Kuli wyników.



Złote ruchy

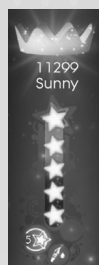
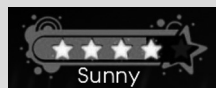
Niektóre ruchy mają większe znaczenie – są to tzw. Złote ruchy. Rozpoznaś je po złotych piktogramach i efektach specjalnych wokół trenera. Poprawne wykonanie Złotego ruchu daje ci dużo punktów.



Gwiazdy

Gwiazdy przedstawiają twój ogólny poziom tańca w trakcie piosenki. Podczas gry wskaźnik nad twoim imieniem pokazuje, ile gwiazd zarobiłeś.

Ekran końcowy przedstawia liczbę gwiazd, które uzyskałeś w trakcie szeregu gier, co pozwala sprawdzić, który gracz ma najwyższy wynik.



Styl

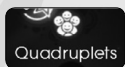
Atrybut Styl przedstawiony w podsumowaniu punktacji szczegółowo opisuje twój taniec:



Dwóch graczy tańczyło w synchronizacji.



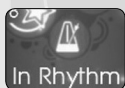
Trzech graczy tańczyło w synchronizacji.



Czterech graczy tańczyło w synchronizacji.



Wkładasz najwięcej energii w swoje ruchy!



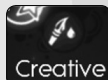
Masz najlepsze wyczucie rytmu!



Byłeś najmniej energiczny. Musisz bardziej się postarać.



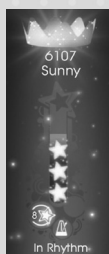
Wkładasz najwięcej energii w swoje ruchy!



Masz swój własny styl.



Ruszałeś się najwięcej.



Pasek Mojo

To twój pasek doświadczenia: im więcej gwiazd zdobędziesz, tym bardziej się on zapełni. Kiedy pasek będzie pełny, przechodzisz na następny poziom! Każdy poziom zawiera nagrodę w postaci specjalnej choreografii lub trybu gry. Liczba graczy i liczba gwiazdek bezpośrednio wpływa na pasek Mojo: im więcej jednego i drugiego, tym więcej Mojo zdobędziesz. To doskonały powód, aby zaprosić wszystkich przyjaciół do tańca!



Okrzyk

Kiedy zobaczysz obok słów ikonę Okrzyku, śpiewaj GŁOŚNO! Jeżeli trafisz na Okrzyk w piosence, dostaniesz premię do Mojo!

Osiągnięcia

Kiedy spełnisz określone warunki, zostaniesz nagrodzony Osiągnięciem. Spróbuj odblokować je wszystkie!

WYBÓR UTWORÓW

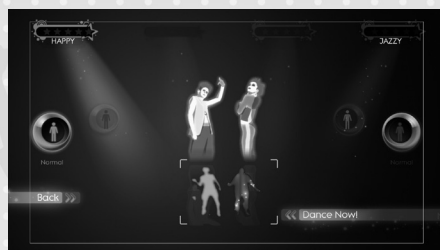
W grze Just Dance®3 masz do dyspozycji szereg trybów gry, list piosenek oraz typów choreografii. Można się do nich dostać poprzez ekran Wyboru utworu. Zawartość dostępna jest w trzech menu umieszczonych w zakładce w lewym górnym rogu ekranu: Utwory, Listy i Specjalne.

Menu Utworów

Wszystkie piosenki możesz znaleźć w zakładce Utwory.

Duety

W trybie Duetu gracze mogą równocześnie wykonywać uzupełniające się układy taneczne. Możesz wybrać, którego trenera chcesz naśladować. W tym celu w lobby przed grą stań przed wybranym trenerem.



Tryb Dance Crew

W trybie Dance Crew możesz tańczyć w grupie do czterech tancerzy. Każdy tańczący będzie naśladował własnego trenera. Tak samo jak w trybie Duetu, każdy gracz może w lobby przed grą wybrać trenera, którego chce naśladować.



Wersje pełne i krótkie

W menu Dodatków można wybrać, czy odtwarzana ma być krótka czy pełna wersja utworu (to drugie ustawienie jest domyślne). Krótka wersja trwa przeciętnie półtorej minuty.

Menu Specjalne

W trakcie gry możesz odblokować elementy specjalne, np. nowe choreografie i nowe tryby gry! Im więcej grasz, tym więcej zbierasz Mojo i tym więcej elementów specjalnych odblokujesz!

Tryb „Szymon mówi”

W trakcie tańca wykonuj ruchy sygnalizowane na Kuli wyniku.



Nie ruszaj się, bo stracisz punkty.



Obróć się, rozstawiając ramiona. Zrób to prawidłowo, a zarobisz dodatkowe punkty.



Podsakuj kilkakrotnie i za każdym razem zbieraj dodatkowe punkty!



Tańcz jak szalony, aby zdobyć dodatkowe punkty!

Uwaga: Piosenki są wybierane losowo!

Kombinacja choreografii

Trenerzy ze wszystkich piosenek zbierają się, aby stworzyć nową kombinację choreografii! Uwaga: możesz zauważyć, że gościnnie wystąpią tu niektórzy trenerzy z wcześniejszych gier Just Dance®!

Składanki

Tańcz do wiązanki specjalnie wybranych, najlepszych fragmentów z różnych piosenek.

Menu Listy utworów

Listy umożliwiają stworzenie kolejki piosenek, które są następnie odtwarzane bez żadnych przerw. Po prostu wybierz ulubioną listę i przygotuj się na dobrą zabawę!

Jeżeli chcesz pominąć bieżącą piosenkę, otwórz menu pauzy i wybierz opcję **Następny utwór**.

Non-Stop Shuffle (losowanie)

Jeżeli na ekranie wyboru piosenki wybierzesz opcję losowania non-stop, utwory będą odtwarzane bez żadnej przerwy.

Szybkie losowanie

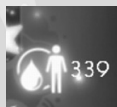
Ta opcja działa tak samo jak tryb losowania non stop, ale utwory są odtwarzane w krótkich wersjach.

TRYB JUST SWEAT

Jeżeli chcesz po prostu poćwiczyć, jednocześnie tańcząc, jesteś we właściwym miejscu!

Sesja dowolna

Maksymalnie 4 graczy! Zaprosz przyjaciół i wybierz piosenkę albo listę, aby wspólnie poćwiczyć!



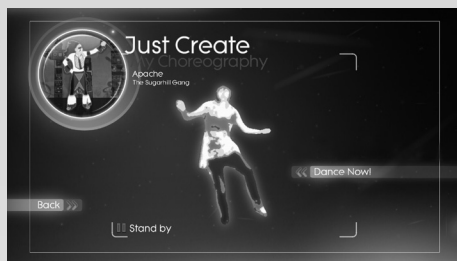
Punkty Sweat

W trakcie sesji Sweat obok imienia gracza na bieżąco wyświetlają się zdobyte punkty Sweat. Po zakończeniu piosenki wyświetlają się punkty Sweat zdobyte w trakcie piosenki, jak również suma punktów ze wszystkich utworów zdobytych przez ciebie i twoich przyjaciół przez cały czas sesji dowolnej!

Uwaga! Punkty nie zostaną zapisane po wyjściu z sesji!

TRYB JUST CREATE

Możesz tworzyć i rejestrować swoją własną choreografię do dowolnej piosenki z listy Stylu wolnego lub Treningu, a potem odtwarzać je z przyjaciółmi, tak jak normalne utwory Just Dance. Możesz nawet opublikować je w sieci i brać udział w konkursach!



Tryb Treningu

Tańcz razem z trenerem na ekranie! Możesz tańczyć we własnym stylu albo spróbować dopasować się do trenera. Wybór należy do ciebie! Zainspiruj się ruchami trenera i baw się dobrze!

Tryb Solówki

Naśladuj! Twórz! I baw się! A wszystko w ramach jednej piosenki! W trybie Solówki najpierw naśladujesz trenera. W pewnym momencie razem z przyjaciółmi dostaniesz szansę, aby wykazać się kreatywnością i zarejestrować własny dowolny układ ruchów. W dalszej części piosenki ruchy te zostaną odtworzone – a twój taniec do nich zostanie oceniony!

Tryb wolny

Stwórz własną choreografię od zera! Bez pomocy trenerów – daj się ponieść swojej fantazji!

Twórz wersje krótkie lub pełne

W menu Dodatki możesz wybrać, czy chcesz tworzyć swoją choreografię dla piosenek w wersji krótkiej (domyślnie) czy pełnej, tak jak w trybie Just Dance.

Podgląd kreacji

Kiedy już utworzysz swoją choreografię w trybie Treningu lub Trybu wolnego, możesz ją podejrzeć i sprawdzić, ile zabawy ona oferuje!

Zapisz swoją kreację

Jeżeli jesteś zadowolony ze swojej choreografii, możesz ją zapisać i odtwarzać, kiedy tylko zechcesz. Wszystkie zapisane choreografie pojawiają się w menu Galerii.

Edytuj tytuł

Przy zapisywaniu choreografii możesz nadać jej nazwę. Pamiętaj, aby wybrać odpowiednią nazwę, ponieważ nie można jej zmienić po zapisaniu choreografii.

Zdjęcie na okładkę

Na początku piosenki gra zrobi ci zdjęcie, które posłuży jako okładka choreografii. Zdjęcie możesz powtarzać wiele razy, ale jeżeli zostanie zapisane, nie będziesz mógł go zmienić.



Menu Galerii

Wszystkie twoje choreografie są zapisane w menu Galerii. Właśnie tam musisz się udać, aby zarządzać utworzonymi choreografiami albo pobierać nowe. Wybierz choreografię i zatańcz do niej, tak samo jak w trybie Just Dance!

Publikuj

Jeżeli jesteś podłączony do Internetu, możesz opublikować swoją choreografię dla społeczności graczy Just Dance® i przystępować do konkursów! Po prostu wybierz jedną ze swoich choreografii, a następnie opcję Publikuj.

Uwaga: Aby móc publikować swoje kreacje, należy posiadać konto w usłudze Uplay.

Usuń

Aby usunąć choreografię, po prostu wybierz piosenkę, którą chcesz usunąć, i wybierz opcję Usuń.

W SIECI

Gra Just Dance®3 umożliwia rozrywkę w sieci! Podłącz się i zostań członkiem wirującej społeczności Just Dance®!

Sklep

Sklep dostępny w grze pozwala pobierać nowe piosenki. Otwórz Sklep Just Dance® z menu głównego lub z menu utworu.

Pojedyunki z przyjaciółmi

Myślisz, że możesz pokonać w tańcu swoich przyjaciół? Wyzwij ich na pojedynki, wspaniałą rywalizację z przyjaciółmi w ramach usługi Xbox LIVE. Przy wybieraniu piosenki opcja trybu powiadomi cię, którzy twoi przyjaciele mają lepszy wynik niż ty. Aby przyjąć wyzwanie, po prostu wybierz i odtwórz dany utwór.

Co nowego?

Dowiedz się, co się dzieje z twoimi wyzwaniami w trybie pojedynku z przyjaciółmi, gdzie rozgrywają się wirtualne zgromadzenia, co nowego oferuje Sklep i wiele więcej!

Virtual Flashmobs (wirtualne zgromadzenia)

Zastanawiałeś się kiedyś, ilu ludzi robi w tej chwili dokładnie to samo co ty? Gra Just Dance®3 pozwala sprawdzić, ile osób odtwarza ten sam utwór! Wynik Flashmob podaje, ile razy w ciągu tego dnia ktoś tańczył do tej samej piosenki. Dołącz do innych! Porusz świat!

Serwis WWW

Śledź najnowsze wiadomości i wydarzenia związane z grą Just Dance®! Pamiętaj, aby do listy swoich ulubionych stron dołączyć zakładkę do strony www.facebook.com/justdancegame.

Usługa Uplay

Zaloguj się do usługi Uplay, aby otrzymywać ekskluzywne dodatki i nagrody od firmy Ubisoft! Usługa ta jest darmowa, a konfiguracja zajmuje zaledwie minutę. W przypadku gry Just Dance® konto Uplay pozwala publikować swoje choreografie, odblokowywać dodatkową zawartość i wiele więcej!

Skoro masz już wszystkie potrzebne informacje, szukaj się – zaraz będziesz wirować, falować i dobrze się bawić! Po prostu - tańcz!

WSPARCIE TECHNICZNE

W razie zaistniałych problemów technicznych z grą zachęcamy do odwiedzenia centrum pomocy technicznej pod następującym adresem **<http://support.ubi.com/>**

Nasze centrum pomocy technicznej zawiera odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania.

Usługa ta jest darmowa i jest czynna 24 godziny na dobę przez 7 dni w tygodniu.

Jeśli odpowiedź na Twoje pytanie nie znajduje się na stronie internetowej prosimy skontaktować się z zespołem pomocy technicznej drogą e-mailową za pośrednictwem strony internetowej. W tym celu wystarczy kliknąć na opcję "Zadaj pytanie" na stronie **<http://support.ubi.com/>**

Prosimy o dokładny opis zaistniałego w grze problemu.

Zespół pomocy technicznej jest również dostępny pod numerem **022 306 00 63** (koszt połączenia za jedną minutę według taryfikatora operatora telefonicznego za połączenie do Warszawy) od poniedziałku do piątku między 16:00 a 20:00 godziną (z wyłączeniem świąt).

GWARANCJA

Firma Ubisoft na okres 90 dni od daty zakupu gwarantuje pierwotnemu nabywcy niniejszego oprogramowania, że płyta kompaktowa lub kartridż dołączony do tego produktu będzie wolny od wad i uchybień w jakości wykonania podczas normalnego użytkowania. Najpierw proszę zwrócić wadliwy produkt do punktu zakupu wraz z załączonym dowodem zapłaty. Jeśli z jakiegoś powodu będzie to niemożliwe (a nie upłynęło więcej niż 90 dni od daty zakupu), wadliwe nośniki należy zwrócić do firmy Ubisoft, załączając oryginalne opakowanie, paragon z widoczną datą zakupu oraz opis usterki z podanym miejscem zakupu.

Aktualną listę punktów reklamacyjnych znajdziesz na stronie www.ubi.com/pl

Jeśli do gry w sieci wymagany jest klucz aktywacyjny, nie można go będzie odtworzyć lub zamienić na inny. W gestii pierwotnego nabywcy leży odpowiednie zabezpieczenie takich danych. Firma Ubisoft nie wymienia zagubionych, ukradzionych czy nieprawidłowych kluczy aktywacyjnych.

